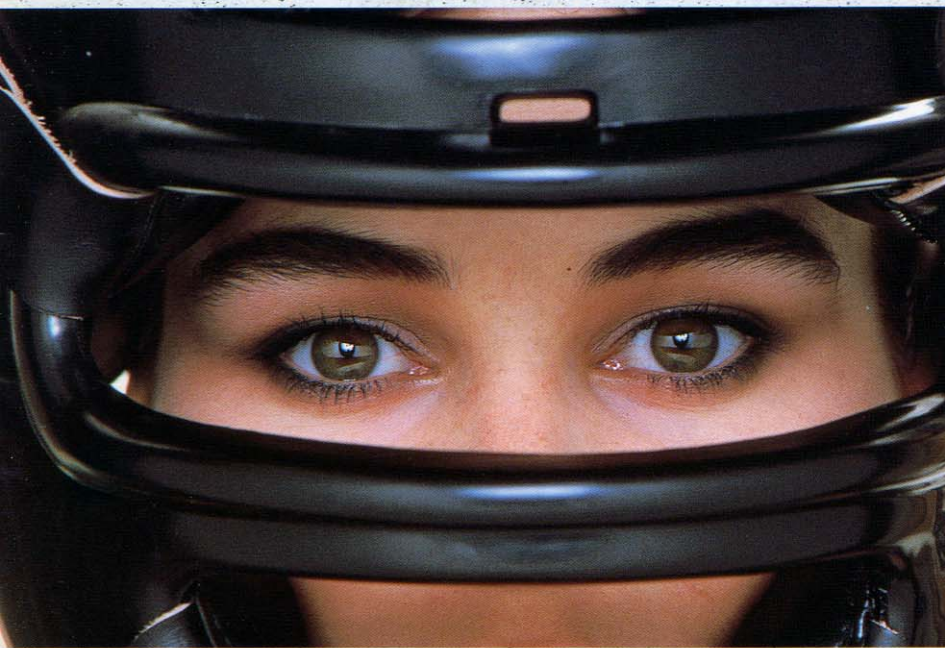
BASEBALL THE PROFESSIONAL BASEBALL

PENANT RACE

THEプロ野球 激突ペナントレース

ROFESSIONAL BASEBALL THE PROFESSIONAL

すごい野球ゲームが現われたものだ!!

THE プロ野球 激突ペナントレース

●コナミ 5,800円(MSX2)

まあなんですわ、コナミさんが本腰を入れて作ってくださった野球のゲームだけのことはありそうですねー。ただ発売がちょっとノビノビになったのが、ドキドキものでしたけれども。ま、それもシェイプアップのため、究極のゲームにするための必要な時間だったんでしょうね、と、よい方向に理解させていただきましょうよ、はい。とにかく、売れることにまちがいはないと思うし。ゲーム界において、出来のよろしい野球ゲームは必ず売れる、という歴史があるし。ま、とりあえず、見てみましょーか。

1988年5月19日、発売です。どうやら、とてつもなくおもしろそうです。ということで別冊付録にしました。常に、お手元にどうぞ！

野球うするならあ

ご存じのはずでしょう。かなり前から、記事にはなってましたから、このソフト。しかして、謎のベールを取るに至っては、こんなに遅れてしまいました。

で、もう一度、おさらいです。究極のおさらい。

ひとりで野球、ふたりでも野球、自分で作りあげたチームを6つまでディスクにセーブできる、最大6チームで長期間にわたるペナントレースも開催できる、既成のチームあるいはエディットしたチームから2チーム選んで勝手に対戦させられる……。

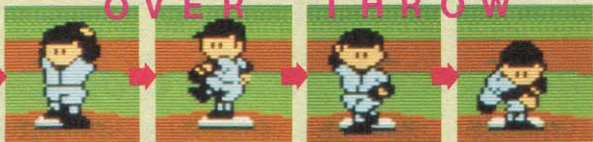
機能大盛り、大騒ぎ。さ、ソフトの内容を頭に入れて、プレイボールといきましょう！

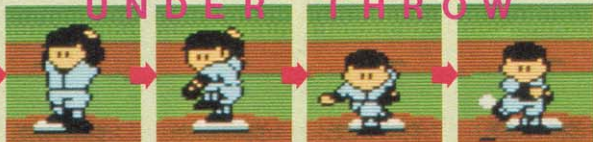
画面切り替えで

↑投げる、打つ、は、いわゆるバックネット裏から見た感じ。打ったとなれば画面がチェンジ。バックネット後方上空からの視界に。この一連の操作は、すべてジョイスティックのみで行なわれるのだよ。

日本人はやきう好きー！

投げて、打って、走って、あらえっさっさ

投

OVER THROW

UNDER THROW

↑球を投げるのはピッチャーだ。このゲームでは、2種類、というか、2通りの投げ方をするピッチャーが登場する。オーバー・スロー、いわゆる上手投げ。そして、アンダー・スローの、下手投げ。それぞれ、右投げ、左投げの人がいるから、都合4通り、ということになるのかな。それらのピッチャーの手から繰り出される球種は、ストレート、カーブ、シュート、フォークボール。最高球速がなんと160キロメートル！　なんて西武の郭みたいな野郎もいたりして。投球術、凝れるぞー。

打

BOOOOOOOO——N

↑打撃に関しても、プレイヤー、つまりキミの技術に対して正直に反応してくれる。たとえば、内角の球を引っぱろうとして、踏み込んでバットを早めのタイミングで振れば、そのタイミングさえよければ、ちゃんと引っぱれるってわけ。逆に、流し打ちでも同じこと。バント？　もちろんだいじょうぶ。練習すればうまくなる、そんな反応をこと打撃に関して示してくれる、ゲームです。打ったあと、つまり守備。守備も大切な要素だけど、それは、またあとのコーナーで詳しく説明します。

UPPER

LEVEL

DOWN

←ピッチャーの投げた球の高低により、このようにスイングが使いわけられる。ダウンスイングで低めの球をホームランなんて、こたえられないよねえ。

基礎的なことを覚えたキミは次のページへ☞

読み切り野球小説①
野球小僧

「野球小僧に会ったかい～」、「何を古い歌、歌ってんだよバカ！　めし買ってきてくれよ、おい」、「やだよ」、「買ってこいってば、すし」、「お、すしか！」、「買ってきて、元禄ずし」、「なんだ、小僧ずしじゃないのか」

ではまずALONEなキミへ――まずはひとりで練習である!

パッケージからカートリッジを出した。それでマシンにぶっ込んだ！　さあ、ゲームに慣れろ。さあ試合。まずは攻撃について。

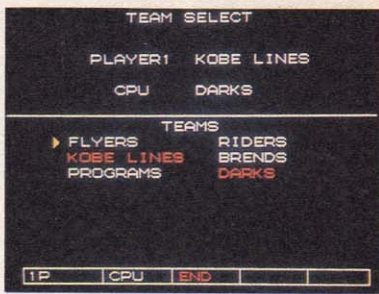
1 攻撃 打たなきゃ点なし

ピッチャーの投げた球を打つ。野球の野球たる、大前提大原則である。打つという感覚。それで野球ゲームの7割がたは決まってしまうだろう。

本ゲームは、打ったあ！　というニュアンスが、実感として伝わってくるから、困ったもんだよ、お立ち会い。

アウトステップして、バットのヘッドを遅らせて出すと、流し打ちもちゃんとできる。

今度は引っぱってみよう。同じくアウトステップして、ふところを深くして、バットが球に当たるポイントを前にすれば、ポール際の大飛球も夢じゃないのだ。カーンといこうぜ。

あ、そうそう、あとバットのスイングの仕方もあるな。低めはすくい上げる。通常は水平なスイング。高めの球は上からたたく、と。しかし、アッパースイングはあんまりやらないほうがイイと見た。テストプレイしていて、ろくなことがなかったからなあ、アッパースイングでは。さーあ、素振りじゃ素振りじゃ。ブーンブーンブンブン。

BATTING

⬆バットのタイミング、バッターの足の位置で打球のコースを打ち分けよう。練習しだいで三冠王！

HITのコース

こう打ちなさい!

思いっきり打っても、ヒットにはつながらないのだぞ。むりやり引っぱってもだめ。野手のいないところに打つ。言うのは簡単だ、ははは。しかし、ヒットのコースは確かにある。体でスイングのタイミングを覚えるんだぞ。

機動力野球も好き

↑走れ走れ！　足で点を稼ぐのだ。

足の速いランナーが塁に出たら、必ず先の塁まで行かせてあげる。ゴロを打つ、バントする。いちかばちかでヒットエンドランなんて手もある。このゲームにおいて、足の速い選手の存在は非常に大きい。とにかくショートゴロが、ヒットになっちゃうんだから、うん。

大ざっぱな野球も好き

↑のびたー、のびたー、ホームラン。

かといって、ホームランのだいご味も、いいよねえ。ホームランバッターが揃っていれば、それはそれで脅威。ホームランに対しては、スコアボードが祝福のメッセージ。低めの球をダウンスイングで芯にとらえられれば、気持ちよく、ぐーんとのびて外野スタンドへ。ただ大振りぐせはつけぬこと。

もうひとつ、攻撃に関する重要なデータがあったな。それは数値。打率、ホームラン数、そして足の速さ。打率は打球の初速、ホームラン数は飛距離に関係している。数値のデータに応じたバッティングを、心がけねばなるまいなー。

足の速さが99なんてやつは、ちょっとゴロを転がすだけでセーフになっちまうしねえ。

互いのチームの選手のデータをきちんと覚えておこう。そうでなければ常勝チームには、なかなかなれないぞ。

ジョイスティックにも、気をつけたほうがよろしい。細かい操作ができるもの、たとえば、ファミコンのコントローラーのような形をしたものなんかが、使いやすいんではないかと考えられる。盗塁なんてするときに、進塁方向をまちがえると命取りになってしまう可能性が大だから。そこまでこだわってほしい。

何十試合もやってみることが一番た。とうすれば、少しずつ勘がつかめてくる。コンピュータ側は決して、弱くはない。経験を積んで、経験値を高めて、勝てるパターンを開拓しよう。

打球のコースをすぐ読め!

ATTENTION 1

↑打ったあとの第１歩が大切だぞ。

これは、走塁にも、守備にも大切なこと。球がバットに当たって球の飛んだ方向が、このバックネット裏の画面からでもわかるのだ。コンと打撃の音がして一瞬、ほんの一瞬だけれど、球のコースが見える。そののち全体画面となる。そのコースがわかった瞬間にランナー、守備を操作する。重要要素。

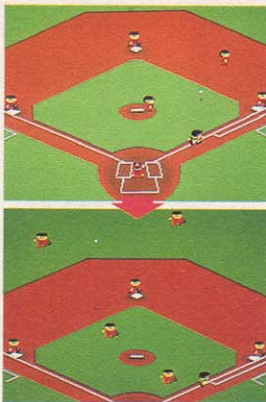
走塁も大切よーっ

2 守備 備えあれば、いいのだ

さあて、お次は守りだ。ピッチャーの投球と、打球の処理。では、まずピッチングから。

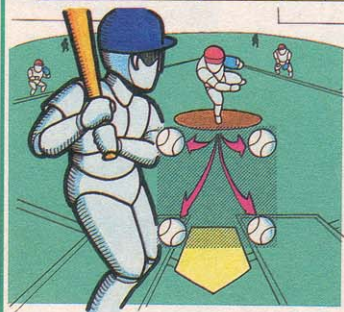
コンピュータがあやつるバッターに対しての投球は、とても気を使うはめになる。なぜか？コンピュータ側は、ほとんど三振がないのでありまする。1試合終了時点で、1コか2コ。とにかく、ストライクを投げると必ずコツンと当てられてしまう。速球で相手が振り回してくれればいいんだけれどもね。コンピュータには、速い球で勝負したほうがいいみたいだよ。

それで、ボールがコロコロと転がったら、あるいはフライが上がったら、すぐ守備守備。このゲームの各守備陣は、けっこう広範囲の守備位置を誇っている。攻撃のところでも触れたが、このゲームでは、バットにボールが当ったあと一瞬、ボールの動いた方向が確認できるのである。だから、その瞬間に、守備陣の第一歩を踏み出すことができれば、かなりさばけるのだよ。

落下地点に急げ

⬆フライが上がった！　あああおいしいエビフライ。ちがーうー。球を追いかけるには、球の影を追う。この球場の真上に太陽があるらしくて、球の鉛直方向に影は投影される。ちょっと小さい影なので、見にくいな。

PITCHING

⬆ボールになる球をどう利用するかが、キーポイントだろう。足の遅いバッターなら打たせてとってもいいが、駿足バッターにはそうもいかない。ボールを振らせろ！

PITCHINGのコース

こう投げなさい!

低めの球を上手にひっぱられると、長打になる可能性が高い。気をつけるよーに！　基本的には、ストライクゾーンの4つの角を狙ったピッチングをすればいいのだが、まあ、打たれるときは、どこでも打たれちまうわー。

ATTENTION 2

画面の切り換えに大注意！　なのだ

内野から外野へと飛ぶ打球。ちょうど、その中間で、あらららら、パッと画面が大幅に切り換わってしまうのだ。特に困るのがフライ。ショート後方、セカンド後方の小飛球については、いつ画面が換わってもいいように、心の準備を。

☞ふたりで遊べば、47倍楽しいのだ!

それが本当の姿だ

と、今まで、ひとりで遊ぶ、について書いてきたが、本当のことを思いっきりいえば、このゲームは人間ふたりで遊ばないと、ちーともつまんないゲームになってしまうのであったのだ。2プレイヤーモードにして、手に汗とか何とかとか握りながらの大熱戦！　くーっ、感動するぜー、後ろから見てても。

できれば、ちょいとばかり無理なお願いかもしれませんが、〝必ず〟ふたりで遊んではいただけませんかってんだい。あらら。そうしないと、本当のこのソフトの品質は語れないと思います。もっときついことを言えば、コンピュータとの対戦モードはおまけ(!?)、実戦練習用のもの。あくまで、友だちと、でね。

⬆さあ、それぞれチームを選んで。

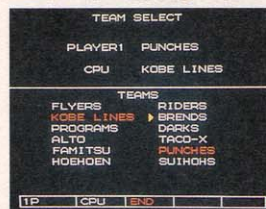
ほらこんなに大接戦!

⬅ざーとらし!

☞さらにチームエディットすれば2乗楽しいのよ

自分のチームを!

MSX2の本体にディスクがくっついているキミ！　キミはラッキーピンキーシーモンキーだ。自分でチーム名を決めて、選手名を決めて、各選手のデータも決めて、あれもこれも決めて、というような、完全完璧オリジナルのチームをエディットして、ディスクに6チームまでセーブしておくことができるんだ！

好みのプロ野球チームをそのままシミュレートして、球団を作ってもいいし。たとえば、名古屋金鯱軍とか日拓ホームズとか(そんなヤツはいやしねえ)。おー、思い込みも、一層はげしくなるってもの。

⬆6チーム、エディットしたぞ！

⬆入力画面は、こーんなんです。

リーグ戦もできたりして……

また、ペナントレースモードなるものもあって、これは、2チームから6チームまで、プロ野球のように長期間にわたって何試合も戦っていく、というケースに対応するもの。もちろんこちらも、勝ち負け数をディスクにセーブできる。

⬅リーグ戦の参加チーム選び！

ほんじゃあ、試合をしながらゲーム解説

では、ゲーム全体の流れをつかんでいただくために、誌上実況中継を。これさえ読めば、キミはペナントレースのふくろう博士。

1 試合前

さあ、緊張と緊縛の試合前のコンピュータと人間の両者であります。モニター上の死闘を静かに導くかのように、両者、じっとだまったままであります。静かに静かに、まだ静かに、ああ、MSX2の電源を入れるのを人間が忘れておりました。これはいきなり、ポコペンでありました。ちなみに、ゲーム操作はジョイスティックよりもカード式のもののほうがよいでしょう。

2 PLAY BALL

さあ、主審のプレイボールの声がかかりました。ただし、主審の姿はどこにも見えません。まあ、そんな細かいところは無視いたしまして、ゲームスタートです。ピッチャーが1球投げるたびに、ストライク・ボールのコール、そしてスピードガンによる球速測定結果が表示されます。ピッチャーのへたり具合を調べるのにいいですね。

画面上には各種データ。ピッチャーの投球数が出てて、うれしい。

3 3回のウラ

さあ、3回のウラ、ピンチが訪れました。2アウトながら、ランナーが1塁、3塁。画面上では、このようにウインドーが開いて、ランナーが表示されます。ランナーのリードの状態、盗塁のタイミングまでわかってしまうのです。もちろん、各塁に牽制球を投げることもできるわけです。さあああ、ピッチャー、なんとか逃げきるかあ!?逃げきったことにしましょう。

お一中盤中盤、試合はこれから。

4 ターイムッ!

ターイムッ! ファンクションキーの1を押すと、タイムをかけることができます。タイムをかけて、選手を交替することができるわけです。代打、リリーフ、どんどん交替しましょう。とはいうものの、バッターは12人、ピッチャーは4人しか、ベンチ入りをしておりません。適材適所という四字熟語を念頭に置いて、上手に采配をふるっていただきたいものであります。

こんな画面上で、メンバーチェンジ!

5 6回終わって

さあて、6回を終了したところで、1対3というスコア。スコアボードの上にあるデジタル時計は、ちゃんと試合時間を計測しております。えーと、現在までで19分経過ですね。だいたい平均して、30分前後で1試合消化できるようになっております。ちょうどいい長さと言える

コナミ球場は、両翼が90メートル、センターが120メートルだよ。

のでしょうか? どうかな?
コンピュータ側は、よく打ちます。コールドゲームにならないように気をつけてにゃー。

6 突然大玉ころがし

と、いきなりどうしたことでありましょうか! 球場に向かって大きな玉が……。ナハハハハハ、順番は前後するようでありますが、このゲームのタイトルデモのところのアニメーション効果も、なかなかのものなのでありまして、デッカイ球がゴーロゴロと、そんな感じ。試合の途中ではありましたが、コーヒーブレイクの意味も持たせましての冗談挿入でありました。

7 ゲーム終盤!!!

ゲームも、終盤を迎えました。この時期になりますと、守備の小さなミスが負けに大きくつながってきたりいたします。特に気をつけたいのは、外野の守備についてです。外野のフライの取り方については、十分な練習を積んで、100パーセント安心な捕球法を自らの手であみ出していただきたい。かように思う我々でございます。守備で勝つ。いいことばだと思いますう。

↑画面の切り換えに注意してねん。

8 最後センター拝み取り~

カーン! センターバックバック。あーはいはい。バックバック。あーはいはい。真後ろに走りながら取るフライはむずかしいのだあ。しかし、体の正面で拝み取り。試合終了だ。

30分以上に及ぶ、戦士たちのバトルロイヤルは、今まさに幕を閉じようとしております。さて、その試合結果は、ちょっと後回しにしまして、試合後の率直な感想は? 打球の描く放物線の特性や、塁間送球の反応がすこし悪いかな? という気もしないでもないが、他のよい点がそれらをすべてカバーしておつりがきてる。いいゲームである。買いなさい。

↑拝み取り~。真正面で球を取る選手の姿勢はとてもよろしい。

9 試合結果

その試合の結果は、以下のように表示される。打数、安打数、本塁打数、三振数、そして四死球の数。このデータをこまめに取っておくと、キミのチームの特色もわかろうてなものだ。

さあ、近所の友人をひっかき集めて、リーグ戦だリーグ戦。各自が自前のチームを作って。もし、これが最強のチームパターンだというのがみつかれば、MSXマガジンにおたよりちょうだいね。また、対戦したい! という人も、待ってます、ので。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R
K	0	0	0	1	0	0	1	4	0		6
P	2	0	1	0	0	0	1	0	0		4

	KOBE LINES	PUNCHES
打数	46	36
安打	20	9
本塁打	0	2
三振	2	0
四死球	0	0

↑青地に白という、目に優しい試合結果。

最後にひと言

とりあえず、今までのMSX2の野球ゲームの中では最高である。チャートがどう上がっていくのか、楽しみなところですね。このソフトを買うんなら、ぜひともディスクもなんとかしてもらいたいよな。

オリジナルチームデータ大記入フォーマット用紙!!

このゲーム、自分のチームをエディットしたら、このページの表に、そのデータを書き込んでおきましょう。すると、友達と遊ぶときにも、とっても便利だと思うぞ!!

BATTER				
名　前	打席	打率	本塁打数	走力

PITCHER							
名　前	投法	球速	防御率	スタミナ	C	S	F

BATTER				
名　前	打席	打率	本塁打数	走力

PITCHER							
名　前	投法	球速	防御率	スタミナ	C	S	F

読み切り野球小説②

野球ばばあ

「ばあさんや、今何時だい」、「もう6時ですよ」、「何! もうろくじじい?」「あれ、もうすぐ巨人阪神戦ですなあ」、「もうろくじじいと言ったなっ!」「テレビテレビ、と」、「もうろく」、「うるせーなじじい」、「ギャフン」。(完)

MSXマガジン　6月号特別付録①

COVER PHOTO BY GIOVANNI LUNARDI © IMAGE MAKERS

昭和63年6月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻　第6号　通巻55号